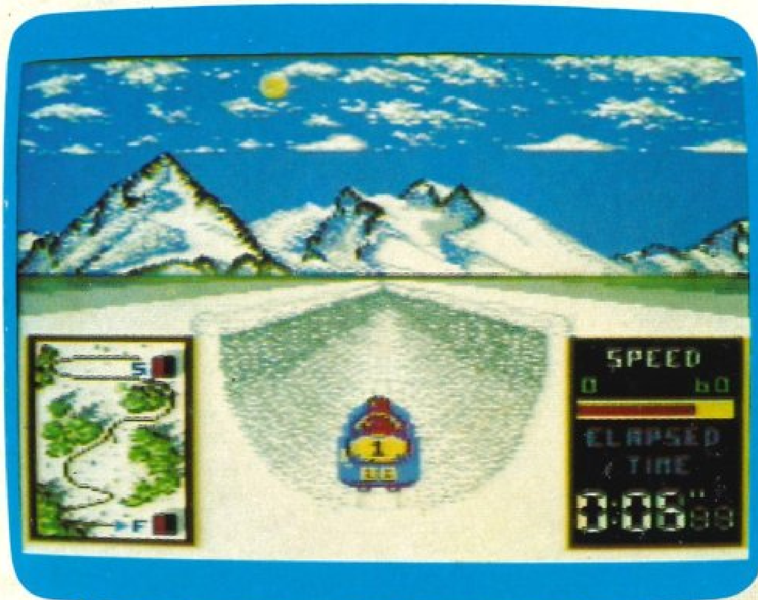
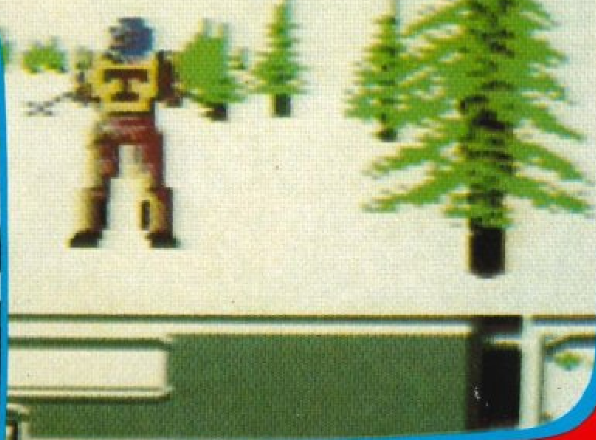
Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%
TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO

Tutto COMMODORE

Anno II - Numero 12 - APRILE 1988 - L. 13.000

Calgary







DISCO INTERAMENTE REGISTRATO SUI DUE LATI

- SALTO
- DISCESA
- SLALOM
- FONDO
- BOB

DIREZIONE GENERALE E
AMMINISTRAZIONE

Gruppo
Editoriale JCE

via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI)
Telex 352376 JCE MIL - Telefax 6227620
Ufficio abbonamenti tel. 02/6120586 - 6127827

Direttore Responsabile
Stefano Benvenuti

Caporedattore
Francesca Marzotto

Impaginazione elettronica
Adelio Barcella
Mirko Diani
Giorgio Meroni

Collaboratori
Patrizia Angelo
Giorgio Caironi
Marco Gussoni
Dolma Poli

Tutto COMMODORE è una pubblicazione Gruppo Editoriale JCE - via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI).ContoCorrentePostalen.315275. Una copia L. 13.000. Arretrati: il prezzo di copertina. Abbonamento 10 numeri L. 120.000. Periodico mensile. Stampa: GEMM Grafica S.r.l Paderno Dugnano (Milano). Distribuzione esclusiva per l'Italia A.&G. Marco S.p.A. Via Fortezza 27, 20126 Milano, Tel. 02/25261, Telex 350320. ©Copyright 1988 by Editronica srl. Registrazione Tribunale di Milano n. 84 del 9/2/87. Pubblicità inferiore al 70%.

SALTO

DISCESA

FONDO

BOB

SLALOM

La voce del computer

SINTESI VOCALE PER C64

Vi è venuta talvolta la tentazione di dire: "Gli manca solo la parola"? Be', è acqua passata. Il C 64 vi parlerà: "Non trovo il record"; "Inserisci il disco dati"; "Sei sicuro di questa scelta?"... Starà solo a voi decidere quali frasi vorrete sentirvi dire, e in quali programmi. Per la sintesi vocale su C 64 basta un apparecchietto sobrio e di nessun ingombro, che funziona con l'appropriato software (su disco o cassetta). Il costo è di 55 mila lire per il solo apparecchio, di 60 mila lire per l'apparecchio e il numero arretrato di *Radio Elettronica & Computer* (numero 1 del gennaio 1987) che contiene il software di funzionamento.



Compilare e spedire il tagliando a Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6, 20092 Cinisello B. (MI)

Speditemi subito l'apparecchio "sintesi vocale" per Commodore 64, al prezzo di lire (barrare la voce scelta):
❑ 55 mila comprensive di Iva 18% e spese di spedizione ❑ con dischetto ❑ con cassetta
❑ 60 mila con l'arretrato comprensive di Iva 18% e spese di spedizione ❑ con dischetto ❑ con cassetta

Cognome...Nome..

Via...CAP ....

Città...Prov...................

Scelgo la seguente formula di pagamento:

❑ allego assegno di L.......................................non trasferibile a Gruppo Editoriale JCE

❑ allego ricevuta di versamento di L.......................................sul cc/p n. 315275
intestato a Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (MI)

❑ pago fin d'ora l'importo di L. .... con la mia carta di credito
Bankamericard N. .... scadenza ....
autorizzando la Banca d'America e d'Italia ad addebitarne l'importo sul mio conto.

Data.. Firma ....

Novità

Atari senza confini

L'Atari 520 STm è l'evoluzione logica della linea ST per il grande pubblico.

Riprendendo integralmente le caratteristiche del 520 ST, offre però la possibilità di collegarsi anche al televisore di casa.

Ecco le principali caratteristiche dei sistemi ST: 512 Kb di RAM espandibile a 1024 e 192 di ROM di Sistema Operativo. Microprocessore Motorola 68000, architettura 16/32 bit e frequenza di 8 Mhz. Collegamento con disco rigido, accesso diretto alla memoria 1.33 Mb/secondo. Interfaccia parallela Centronics e seriale RS232. Uscite monitor RGB e MIDI per allacciamento con sintetizzatori musicali. Memoria video di 32K, grafica selezionabile 640x400 (monocromatico), 640x200 (4 colori per pixel) e 320x200 (16 colori per pixel). Sistema Operativo TOS con supporto GEM, a finestre e menù drop down e icone.

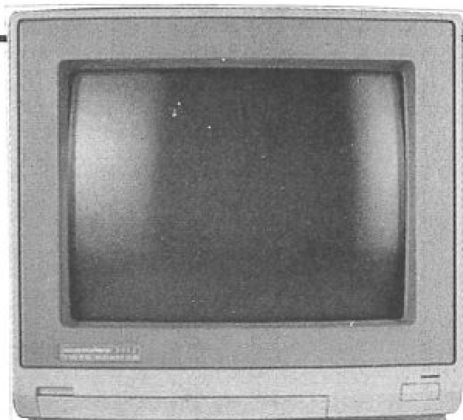
I modelli 520 STm e 1040 STf costano rispettivamente 499 mila e 995 mila. È disponibile anche la versione 520 STfm con drive interno al prezzo 790 mila lire. Tutti i prezzi sono Iva esclusa.

Monitor Commodore 2002

La Commodore ha recentemente presentato il monitor 2002, un nuovo modello da 13 pollici che funziona perfettamente con tutta la linea di computer Commodore (C64, 128, 128D, Amiga 500, Amiga 2000 e PC10.) Sebbene sia funzionalmente identico al modello 1080, originalmente dedicato per Amiga 1000, è diverso nel design, riflettendo il nuovo stile Commodore, inoltre sembra ottimo con ogni computer Commodore.

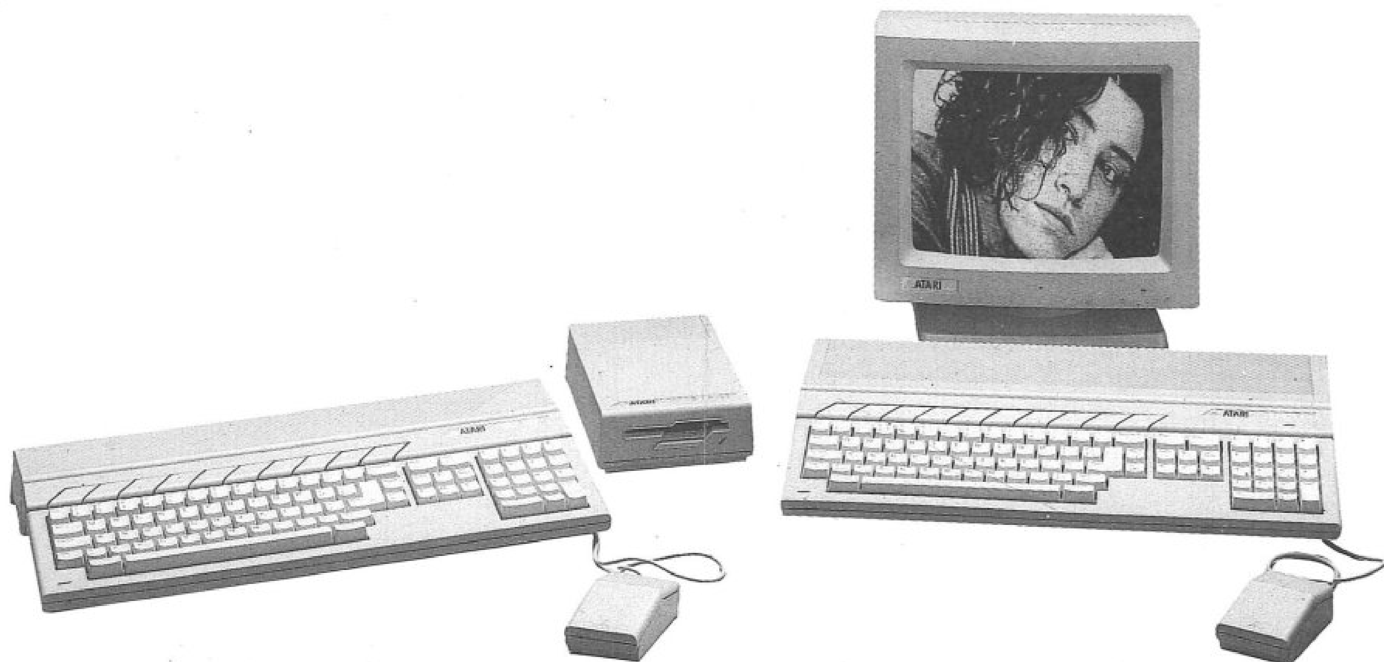
La vera novità di questo monitor riguarda la completa compatibilità con i vari computer, che quindi non costringe a cambiare il monitor quando si cambia sistema passando per esempio dal C64 all'Amiga.

In un sistema personal il costo di un monitor a colori è una parte rilevante dell'ammontare complessivo, ma c'è di più: infatti il 2002 non costa più di un qualsiasi monitor RGB. Sono disponibili ovviamente 4 modi operativi: composito, composito separato, RGB digitale e RGB analogico.



In ogni caso la nitidezza dei fosfori è ottima con ogni computer e senz'altro giustifica il grande successo che la Commodore si attende da questo monitor, sotto certi aspetti, rivoluzionario. Per il momento il 2002 è in vendita sono in USA a 340 dollari (circa 420 mila lire), ma si spera che in tempi brevi sia disponibile anche sul mercato italiano.

Per ulteriori informazioni è possibile rivolgersi direttamente alla Commodore o ai migliori negozi di computer.



Tutto COMMODORE

Non rischiare di perdere un
numero: abbonati subito.
Dieci fascicoli all'anno
con il meglio del software
per Commodore 64 e 128
su disco da 5"1/4 registrato
su entrambi i lati.



Si, mi abbono a *Tutto* Commodore. Speditemi subito (senza aggravio di costi) la confezione con dieci dischetti vergini. Compilare e spedire a **Gruppo Editoriale JCE srl** - Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

❐ Accludo assegno di lire 120.000 intestato a Gruppo Editoriale JCE

❐ Accludo ricevuta di versamento di lire 120.000 sul c/c postale n. 315275

intestato a Gruppo Editoriale JCE

❐ Desidero fattura. Il mio Codice fiscale/Partita Iva è ....

Cognome ....Nome ....

Indirizzo ....Cap ....

Città ....Prov ....

Potrete rivivere le fantastiche emozioni delle discipline più affascinanti dei giochi olimpici invernali: salto, discesa libera, slalom, biathlon e bob. Massima giocabilità e grafica eccezionale.

Calgary '88

Si è conclusa da poco la 15esima Olimpiade dei Giochi invernali, un avvenimento sportivo seguito da milioni di telespettatori in tutto il mondo. Al di là del fattore sportivo, dei tempi, dei record, della preparazione atletica, dei materiali usati per primeggiare negli sport invernali, un'olimpiade affascina da sempre, fin da quando ad Atene, molti secoli fa, si sfidavano in varie discipline i soldati ellenici: da allora la volontà innata dell'uomo di vittoria e di affermazione si è misurata con il desiderio di competere con i propri simili, di confrontarsi con loro sul piano atletico e fisico.

Perciò, fin dagli albori della vita dell'uomo, e dello sport per estensione, gara e competizione hanno significato storie di uomini, di impegni e sacrifici, di delusioni e di soddisfazioni, di altruismo, di fatiche, di rivincite, il tutto all'insegna del motto de-coubertiniano: "importante è partecipare!".

Riferendoci alle Olimpiadi, momento più significativo delle competizioni mondiali, la storia personale di ogni atleta, le curiosità della sua vita spesa nel sacrificio del suo sport vengono amplificate a tal punto da sembrare degne di un eroe, anche se il protagonista stesso è il primo che, lavorando con umiltà, contraddice immediatamente questo alone quasi sacro intorno alla sua figura.

Se poi le storie e le curiosità si riferiscono ai partecipanti delle Olimpia-

di invernali meglio organizzate e seguite della storia, agli atleti che ormai utilizzano computer e metodologie all'avanguardia per allenarsi e fornire il massimo della prestazione personale in gara, allora possiamo dare il via con entusiamo ai nostri personali Giochi olimpici sulla neve di Calgary 1988, inserendo il dischetto nel drive e caricando il programma memorizzato su di esso.

Potrete, in tal modo, commuovervi alla cerimonia di inaugurazione dei Giochi, con il famoso vento canadese "chinook" che permette un'escursione termica di ben 38 gradi (da -26 di notte a +12 di giorno) e con il consueto volo dei mille piccioni viaggiatori (la prima medaglia d'oro delle Olimpadi di Calgary è stata assegnata proprio ad uno di essi: al primo che ha fatto ritorno in gabbia); potrete impersonare gli atleti più famosi e più forti nel mondo nelle varie discipline, iniziando con il nostro uomo più rappresentativo, il simpatico "Tomba-la Bomba" opposto al "gigante delle nevi" svizzero (il possente Pirmin Zurbriggen) e far sognare milioni di italiani come ai tempi di Gustav Thoeni; ma potrete anche gareggiare con lo spirito di atleti meno noti ma altrettanto simpatici e curiosi, come lo spericolato kamikaze inglese Michael Edwards, detto "Eddie l'aquila", che ha partecipato senza troppe speranze alla gara di salto con gli sci avuti in regalo dagli austriaci e con il casco dagli italiani, o come il principe di Monaco, Alberto, che ha gareggiato nel bob a due con lo stesso spirito di Raisa Smetanina, 36 anni, 6 medaglie olimpiche, ma ancora capace di soffrire per la 10 km di fondo, o dell'italiano Hildgartner, "slittino d'oro" più volte e 4 olimpiadi alle spalle, e così via nell'elenco di partecipanti famosi, bravi o semplicemente simpatici e volenterosi.

Come si gioca

Tornando alle nostre Olimpiadi invernali sul computer, potrete selezionare il numero dei partecipanti, la nazione di appartenenza e il loro no-

me, dopo aver premuto il tasto Fire ed utilizzando il joystick e la tastiera secondo le consuete modalità.

Una volta confermate queste scelte (tasto Y), potrete passare alla fase di selezione delle gare previste dal programma (salto, discesa libera, biathlon, slalom, bob a due: premete Y per richiedere la partecipazione a una gara, N per scartarla), che comprendono, pur nel loro numero esiguo rispetto a quelle della realtà, tutte le discipline invernali o nordiche, e cioè sci, fondo, salto e bob. Arrivati a questo punto, dovrete dare inizio alla competizione vera e propria, digitando Y vicino alla scritta Inizio.

Ricordatevi, a questo proposito, che, terminata una prova, potrete passare direttamente a quella successiva (da voi precedentemente selezionata) spostando l'icona luminosa sulla scritta Next e premendo la barra spaziatrice (terminata la serie di gare, ad ogni modo, dovrete spegnere il computer per giocare di nuovo).

Vediamo ora nei dettagli come sono le regole che contraddistinguono le singole discipline.

Salto

Per quel che riguarda questa particolare disciplina nordica, nella quale primeggiano gli scandinavi (svedesi, finlandesi e norvegesi si contenderanno le medaglie in palio), potrete lanciare i vostri atleti dal trampolino posto a 90 metri dal suolo.

Questa gara (particolare importante soprattutto per i vostri primi lanci) prevede 3 prove per ciascun partecipante, di modo che potrete migliorare le vostre prestazioni lungo l'arco della durata della competizione.

Per quel che riguarda i movimenti, dovrete fare particolare attenzione (come del resto accade nella realtà) alla fase di atterraggio, in quanto, mentre per la partenza sarà sufficiente premere solamente il tasto Fire, per evitare di cadere, e conseguentemente di invalidare ed annullare il salto,



dovrete muovere la manopola del joystick, senza colpi troppo bruschi, verso destra e verso sinistra, in modo tale da mantenere paralleli gli sci nel momento in cui stanno per toccare il terreno innevato.

Terminata la prova, potrete consultare, nella parte inferiore dello schermo, la tabella riassuntiva della vostra prestazione, in termini di metri percorsi in aria e di stile di atterraggio (ovviamente, potrete giostrare con la manopola mentre siete ancora in volo per "allungare" il vostro salto).

Discesa

Per gli amanti del brivido e della velocità, ecco la prova dei vari Zurbriggen, Muller, Stock, Wasmeier, Girardelli, Steiner, Boyd (che gareggia in casa), Bell, ma anche di Mair, di Sbardellotto e di altri atleti italiani.

Dato l'alto grado di pericolosità di questa gara (un'eventuale caduta potrebbe compromettere la partecipazione alle altre prove), il computer prevede una sola possibilità, per cui dovrete cercare di impegnarvi e di concentrarvi al massimo durante la discesa.

I rischi maggiori che dovrete affrontare sono rappresentati, ovviamen-



te, dagli alberi contro cui potrete andare a cozzare e dai salti, rappresentati graficamente con una colorazione scura.

Per portare a termine la prova della "velocità pura" dovrete tentare, per quel che risulta possibile, di controllare gli sci, muovendo il joystick verso destra e sinistra qualche secondo prima di affrontare la curva (a quelle velocità se perdete l'attimo giusto per curvare, rischiate di procedere dritti), aumentando e diminuendo la velocità nei punti critici (manopola in su) ed effettuando il salto al momento più opportuno (utilizzate, per questa manovra, il tasto Fire sul joystick). Infine, per quel che riguarda lo schermo di gioco, potrete osservare nella sua parte inferiore il tempo che avete impiegato per raggiungere il traguardo.

Biathlon

La disciplina sportiva che va sotto il nome di biathlon forse è una delle meno conosciute fra quelle invernali, dato che costituisce l'unione di due sport differenti (di qui il nome): la carabina e lo sci da fondo.

Una gara di biathlon, infatti, si svolge su un percorso accidentato (ossia con zone in piano ed altre in pendenza, sia ascendente sia discenden-

te), in alcuni punti del quale il concorrente è costretto a fermarsi, sdraiarsi, prendere la mira e centrare una serie di 5 bersagli. Ovviamente, il punteggio finale di questa gara prende in considerazione sia il tempo impiegato sia il numero di errori corrispondente ai bersagli mancati.

Per quel che riguarda lo schermo di gioco, potrete vedere, nella parte inferiore, il tempo che state impiegando durante lo svolgimento della prova, nonché il numero di bersagli falliti, equivalente ai colpi andati a vuoto.

Infine, un'indispensabile indicazione sui comandi: per procedere lungo gli stupendi sentieri immersi nella meravigliosa natura incontaminata che fa da scenario alla gara, dovrete muovere la manopola verso sinistra e destra, in sintonia con gli spostamenti della gamba sinistra e destra, mentre dovrete utilizzare il tasto Fire per sparare.

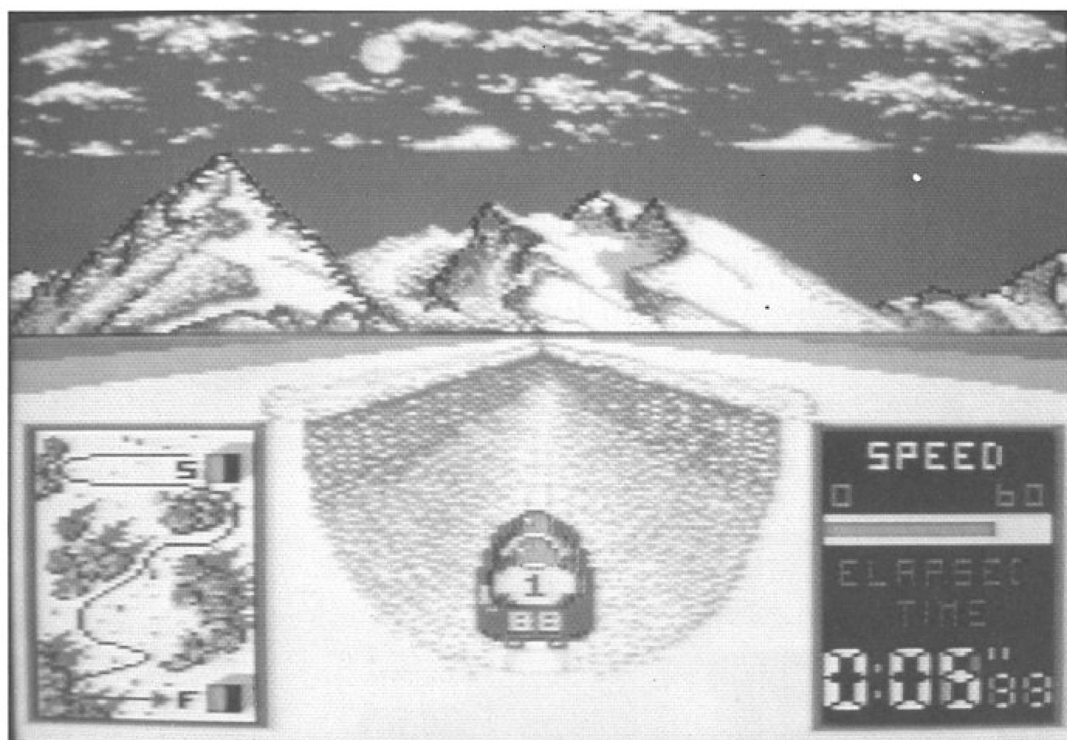
Slalom

Molto probabilmente lo slalom è la prova più famosa fra tutte quelle che si effettuano con gli sci: inoltre, in conseguenza degli ultimi eccezionali ed esaltanti risultati ottenuti dal nostro formidabile Alberto Tomba, in Italia un po' tutti si sono improvvisamente scoperti appassionati telespettatori ed anche cultori dello sci, anche chi non era mai stato particolarmente attratto da questo sport.

Lo scopo di questa gara è molto semplice, dato che consiste nell'ottenere il tempo migliore per portare a termine la discesa con gli sci, effettuando lo slalom fra i paletti sparsi lungo il percorso.

Anche in questa prova potreste incappare nelle penalità previste, nel caso in cui saltiate un paletto o lo affrontiate dal lato sbagliato (una volta saltata una porta, dovrete fare attenzione a prendere quella successiva nel senso giusto, altrimenti incorrereste in un'ulteriore penalità).

La gara di slalom è veramente completa in tutti i sensi: dai movimen-



ti (manopola a destra e a sinistra per curvare, tasto Fire per acquistare velocità) agli effetti sonori (all'arrivo sarete accolti da un applauso scrosciante, lo stesso che vi accompagna ad ogni paletto; inoltre, per ogni porta saltata è previsto un segnale acustico) e alla grafica (vi sembrerà di essere Tomba mentre passa te fra i paletti con la sua sorprendente leggerezza ed agilità).

Un'ultima raccomandazione: premete il tasto Fire per partire, prima di ognuna delle tre prove previste per i partecipanti di questa emozionante gara.

Bob

L'ultima gara di queste Olimpiadi bianche su computer vi vedrà sfrecciare a più di 120 chilometri orari lungo la pista appositamente disegnata per il bob.

Se volete emulare le imprese degli equipaggi che hanno ottenuto i maggiori risultati in questa affascinanate disciplina (ci riferiamo ai sovietici, ai tedeschi, ai partecipanti dei paesi dell'Est europeo), dovrete affrontare le curve con tempismo, tentando anche di anticiparle (dopo alcune prove non vi sarà difficile, dato che il percorso, raffigurato nella parte destra dello schermo, è sempre lo stesso).

Durante la gara potrete utilizzare il tasto Fire per frenare, soprattutto quando rischiate di ribaltarvi in curva, e la manopola verso destra e verso sinistra per assecondare il bob nelle curve (altrimenti potreste deragliare, con gravi conseguenze).

Per quel che riguarda lo schermo di gioco, potrete osservare nella sua parte destra, come abbiamo precedentemente accennato, la mappa del percorso, mentre in quella sinistra troverete indicati il tempo che state facendo segnare in gara e la velocità a cui state procedendo.

In conclusione, questi giochi invernali, oltre al richiamo contingente delle Olimpiadi di Calgary, risultano particolarmente entusiasmanti per la loro completezza e per il carattere competitivo delle gare previste, che vi permetteranno di simulare con i personaggi e con gli atleti che preferite un'avvincente Olimpiade sulla neve direttamente a casa vostra.

Roberto Manelli

Lettere

Programmi in Extrabase

Sul numero 11 ho trovato particolarmente interessante il programma ExtraBase e mi sono subito impegnato per utilizzarlo praticamente nella gestione del magazzino del mio negozio e per la mia libreria. Per ora ho utilizzato tutti i comandi da menù e sono riuscito a fare anche operazioni abbastanza complesse, ma ho letto sulla rivista che per questo genere di cose è importante utilizzare l'opzione di programmazione. Purtroppo su questo punto ho le idee un po' confuse. Cosa centra la programmazione con il DataBase? Il manuale a riguardo spiega i vari comandi, ma come utilizzarli in pratica per scrivere un programma?

Franco Pagnetti
Pescara

Nel manuale di Extra Base abbiamo detto che è consigliabile utilizzare la programmazione quando si fanno operazioni piuttosto complesse, perchè costruendo procedure fisse e collaudate si diminuisce notevolmente il rischio di commettere errori e di perdere tempo a pensare alle combinazioni di comandi. Naturalmente questo discorso è valido se è possibile identificare una serie di operazioni ben precise che caratterizzano un certo modo di operare. Per esempio, se è necessario, ogni fine mese, ordinare alfabeticamente il magazzino e stampare tutti i record di materiali che hanno un numero di elementi sotto il valore di soglia (presumibilmente per fare un ordine) allora è opportuno costruire un breve programmino che unisce insieme questi 3 o 4 comandi di superbase che raggiungono il risultato. Ma si badi bene che in questo caso si tratta di una scorciatoia che non aumenta minimamente le potenzialità di Extra-Base.

Il discorso è diverso se pensiamo a ExtraBase come a un vero e proprio linguaggio o più propriamente a un'estensione del Basic come può essere il Simons' Basic o Il Laser Basic. Extra Base infatti non solo permette i macro comandi, ma lascia utilizzare quasi tutti i comandi del Basic 2.0 del Commodore 64. In questo modo il programma, grazie alle istruzioni di controllo di flusso, non è un semplice file Batch di comandi sequenziali, ma può essere qualcosa di molto più flessibile e potente.

Ad esempio, è possibile costruire un programma che evolve in base al contenuto dei record che esamina. Per esempio, sempre per mantenerci nell'ambito del magazzino, è possibile, ordinando gli elementi alfabeticamente ed estraendo quelli che vanno ordinati, estrarre da un altro file di prezzi, il costo complessivo dell'approvvigionamento complessivo con tanto di dati dei fornitori. Questo è possibile solo con la programmazione: manualmente richiederebbe parecchie operazioni di menù, con aperture e chiusure di file.

Per concludere, ecco un esempio di programma:

```
10 select first: gosub 100
20 select next: eof menu
30 gosub 100: goto 20
100 print [articolo]&9,0[inmag]
110 return
```

La linea 10 seleziona il primo record e nella linea 20 tutti i record successivi. Dopo la lettura di ogni record vi è il rimando al sottoprogramma alla linea 100. Questo sottoprogramma stampa la descrizione e la quantità in magazzino di ogni record. Quando viene raggiunta la fine del file il programma riporta al menù principale. Sono state omesse le operazioni preliminari di aperture del file, come pure quelle eventuali di chiusura.

Le librerie Laser

Ho comprato qualche mese fa il numero 10 perchè mi interessava moltissimo l'espansione grafica Laser Basic. L'espansione è davvero eccezionale e funziona perfettamente, anche se per il momento non ho ancora appreso in pieno le tecniche di programmazione. Non così bene vanno le cose con il disegnatore di sprite. Quest'ultimo infatti sembra funzionare bene, ma quando si va caricare una qualsiasi delle tre librerie di sprite sul dischetto, non si vede nessun disegno e quindi se ne deduce che la routine di caricamento non funziona.

Mi è sorto un dubbio: non ho forse eseguito la procedura corretta?

Roberto Manelli
Pisa

La procedura è correttissima, ma incompleta. Il programma generatore di sprite funziona perfettamente, anche se diversi lettori come lei hanno avuto il problema di non riuscire nel caricamento della libreria. Per prima cosa si deve notare che almeno una della tre librerie funziona correttamente perchè è quella usata dal programma dimostrativo del Laser Basic. Il mistero è presto risolto. La procedura corretta per caricare le librerie è la seguente:

1. Dopo aver lanciato il programma e aver dato il cold start, si prema contemporaneamente Commodore e 5, per entrare in modo 5.

2. Si prema L per LOAD e si risponda per esempio "spritesa" alla richiesta del nome del file, dopo alcuni istanti in cui il drive mantiene la luce rossa accesa, ritorna il cursore nella finestra in alto a sinistra e non appare nulla sulla destra.

3. Tornati in modo zero, si prema contemporaneamente Commodore e 0.

4. Si prema P (put on the screen) e alla domanda circa il numero di sprite da visualizzare si indichi per esempio il numero 4, apparirà la sagoma di un'oca in alto a sinistra, sulla finestra di destra.

ARRETRATI *TUTTO*COMMODORE

1 - GIOCHI • Tennis • Supergolf • Metropoli • F15 Strike Eagle • Artificier

2 - BUSINESS • Tris • MegaCalc • Archivio Programmi

3 - MUSICA • Composer • Music Master • Batterista • Super spartito

4 - GRAFICA • Tipografia • Sprite Editor • Designer • Stampa Flash • Font Editor

5 - GIOCHI • La talpa • Moto Racing • Spazio zero • Caccia sul mare

6 - CALCIO • Toto statistica • Peter Shilton • Calcio 64 • Football Bank • Toto system • Football simulator • Toto control

7 - ANIMAZIONE: • Generatore di giochi (Brani, Sprite in movimento, Sfondi fissi, Effetti speciali) • SuperCad per il disegno tecnico e animato

8 - PUBLISHING: • Foto • Titoli • Layout • Stampa • Testi • Modem

9 - SIMULAZIONI: • Black Submarine • Apocalypse • Builder Jack • The Wall

10 - GRAFICA: • Game Construction Super Kit • Laser Basic • Laser Compiler • Laser Sprite • Professional Painter

11 - MANAGEMENT: • Bilancio Familiare • Partita Doppia • Extra Base • Star Write

Questi arretrati sono ordinabili con il tagliando qui accanto al prezzo di L. 13000 l'uno.

Compilare e spedire a Gruppo Editoriale JCE srl - Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Cognome ....Nome ....

Via ....

CAP ....Città ....Prov. ....

Desidero gli arretrati TuttoCommodore n. .... a L. 13.000 ciascuno.

Allego assegno di L. .... intestato a Gruppo Editoriale JCE srl

Data ....Firma ....

LA COMPILATION
SPORTIVA
DELL'ANNO

CINQUE
SIMULAZIONI
PER C64 E C128

DISCO
INTERAMENTE
REGISTRATO
SUI DUE LATI